

Gloria Picktoria

Ein ausgeflügeltes Sammelkartenspiel
für 2-5 legefrequide Hühner von Welt

*Was für ein Gegacker! Seit Dschingis Hahn aus Übersee
seinen Besuch angekündigt hat, will jede Henne auch ein*

„Huhn von Welt“ sein. Mit Aufplustern ist es da längst nicht mehr getan:

*Trendbewusste Hühner legen neuerdings mondäne Privatsammlungen an, in denen neben
goldgelben Körnern und hochwertigen Platinfußringen auch echte Fuchsbettvorleger,
Fuchsschwänze und sogar Fuchszahnketten nicht fehlen dürfen. Ob dieses goldene
Kackehäufchen in der Glasvitrine wohl den Kunstgeschmack Dschingis Hahns trifft...?*

Das findet ihr in der Schachtel:



90 Sammelkarten



10 Dschingis-
Hahn-Karten



5 Verdoppler-Karten



5 Joker



1 Fuchs

1 Wertungsblock



... und falls Du es noch nicht gemerkt hast: diese Spielregel!

PS.: Liegt diese Spielregel nicht bei, melde dich bitte beim Verlag!

Das ist euer Spielziel:

Es gewinnt, wer besonders umfangreiche und möglichst einzigartige Sammlungen anlegt und dafür die meisten **Sammelpunkte** erzielt.

So bereitet ihr das Spiel vor:

Ihr sortiert die **10 Dschingis-Hahn-Karten** und die **5 Verdoppler-Karten** aus. Dann mischt ihr die übrigen 95 Karten, legt 3 davon offen nebeneinander in die Tischmitte und teilt an jeden Spieler 4 Karten aus. Diese Karten nehmt ihr jeweils zusammen mit **einer Verdoppler-Karte** verdeckt auf die Hand. Überzählige Verdoppler-Karten nehmt ihr aus dem Spiel.

In die restlichen Karten mischt ihr jetzt die **Dschingis-Hahn-Karten** sorgfältig ein und bildet daraus den verdeckten Aufnahmestapel. Daneben wartet der Fuchs auf seinen Einsatz.



So spielt ihr:

Wer zuletzt ein lebendes Huhn gesehen hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du am Zug bist, wählst du **drei Aktionen** aus und führst sie in **beliebiger Reihenfolge** durch. Du darfst dabei auch einzelne Aktionsmöglichkeiten mehrfach ausführen.

Aus diesen 4 Aktionsmöglichkeiten kannst du auswählen:

- A. **Karte verdeckt ablegen** („Schatzkiste anfertigen“)
- B. **Karte offen ablegen** („Sammlung anlegen“)
- C. **Karte auf die Hand nehmen** („Sammelstücke holen“)
- D. **Fuchs versetzen** (nur 1x pro Spielzug als Aktion erlaubt)

A. Karte verdeckt ablegen („Schatzkiste anfertigen“)

Du zeigst eine deiner Handkarten allen Mitspielern und legst sie dann verdeckt vor dir ab. Damit verwandelst du diese Karte in eine Schatzkiste. Von nun an darf niemand mehr die Kartenvorderseite dieser Schatzkiste ansehen. Mit dieser Schatzkiste schaffst du dir die Möglichkeit eine Sammlung (Kartenreihe) anzulegen. Du darfst im Spielverlauf beliebig viele Schatzkisten anfertigen.

WICHTIG: Die erste Karte jeder Sammlung MUSS eine verdeckte Karte sein. Ohne Schatzkiste kann also keine Sammlung existieren. Die Vorderseite dieser Karte ist von nun an ohne Bedeutung und darf von den später daran angelegten Sammelkarten abweichen.

B. Karte offen ablegen („Sammlung anlegen“)

Du legst eine deiner Handkarten offen an eine eigene Sammlung an - entweder an eine noch unbelegte Schatzkiste („Sammlung eröffnen“) oder an eine bereits bestehende Kartenreihe **desselben Bildmotivs** („Sammlung vergrößern“).

Jede Sammlung besteht also, neben der Schatzkiste, aus einer Reihe **identischer** Sammelstücke. Du darfst von jedem Motiv nur eine Sammlung anlegen. Karten abweichender Motive darfst du nicht an Sammlungen anlegen.

Der **letzte** Spieler, der seine erste offene Karte an eine Schatzkiste anlegt, setzt sofort den Fuchs auf diese Sammlung. So lange sich der Fuchs auf einer Sammlung befindet, ist diese wertlos! Sie darf aber trotzdem vergrößert werden.

Abbildung: Lea macht aus einer „Fußring“-Karte eine Schatzkiste, indem sie die Karte umdreht und verdeckt ablegt. Daran legt sie offen eine „Vitrine“-Karte an. Sie hätte auch jede andere Karte verdeckt ablegen dürfen, um daran eine „Vitrinen“-Sammlung zu eröffnen. Allerdings darf sie an ihre „Vitrinen“-Sammlung ausschließlich Vitrinen anlegen.

Weil Lea die letzte Spielerin ist, die eine offene Karte ausgelegt hat, stellt sie den Fuchs auf dieser Kartenreihe ab.



C. Karte auf die Hand nehmen („Sammelstücke holen“)

Du nimmst eine der drei offen in der Tischmitte ausliegenden Karten auf die Hand. Diese Karte wird **sofort** durch die oberste des Aufnahmestapels ersetzt, so dass immer - also auch zwischen den einzelnen Aktionen eines Spielers - drei Karten offen ausliegen.

Du darfst auch die oberste Karte des Aufnahmestapels ziehen. (So sehen deine Mitspieler nicht, welches Kartenmotiv du gezogen hast.) Allerdings kostet dich dies zwei Aktionspunkte. Du darfst in diesem Spielzug also nur **eine** weitere Aktion ausführen. Du darfst nicht im selben Spielzug zwei Karten vom Aufnahmestapel ziehen.

D. Fuchs versetzen

Befindet sich der Fuchs auf einer deiner Sammlungen, darfst du ihn auf eine andere eigene Sammlung oder auf eine Sammlung deines linken Nachbarn stellen.



Du hast zwei Möglichkeiten dies während deines Spielzuges als Aktion zu tun:

1. Du verwendest **eine** der drei Aktionen deines Spielzuges dafür, den Fuchs von einer **eigenen** Sammlung zu entfernen und ihn auf einer anderen **eigenen** Sammlung abzustellen.
2. Du verwendest **zwei** der drei Aktionen deines Spielzuges dazu, den Fuchs auf eine beliebige Sammlung deines **linken Nachbarn** zu stellen. Du darfst folglich in diesem Spielzug nur **eine** weitere Aktion ausführen.

Während desselben Spielzuges darfst du den Fuchs nur **einmal** versetzen.

Du darfst den Fuchs aber auch **nach deinem Spielzug** weitergeben, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden: Du führst zunächst deine drei Aktionen aus. Danach stellst du (zusätzlich) den Fuchs auf einer beliebigen Sammlung deines linken Nachbarn ab. Dies darfst du auch dann tun, wenn du den Fuchs während deines Spielzuges bereits von einer eigenen Sammlung auf eine andere deiner Sammlungen versetzt hast.

Joker ersetzen jedes beliebige Kartenmotiv (nicht jedoch den Verdoppler!). Joker dürfen auch verdeckt (als Schatzkiste) eingesetzt werden. Sie dürfen jedoch nicht als erste offene Karte einer Sammlung (direkt auf die Schatzkisten) ausgespielt werden.



Ein **Verdoppler** kann ebenfalls an jede Sammlung mit mindestens einem offenen Sammelstück angelegt werden. Die Karte gilt aber selbst nicht als Sammelstück. Stattdessen verdoppelt sie den Wert dieser Sammlung bei allen folgenden Wertungen. Der Verdoppler beendet die Reihe, d.h. an diese Sammlung darf nun kein weiteres Sammelstück mehr angelegt werden. Wird ein Verdoppler als Schatzkiste genutzt, verdoppelt sich der Wert dieser Sammlung **nicht**.



Beispiele erlaubter Spielzüge:

- Ronja nimmt drei Karten aus der Tischmitte.
- Max legt eine Handkarte verdeckt als Schatzkiste aus, versetzt den Fuchs auf eine andere eigene Sammlung und nimmt eine Karte aus der Mitte.
- Stefan legt drei Handkarten offen an seine Sammlungen an. Danach gibt er den Fuchs weiter.
- Jürgen legt eine Handkarte verdeckt als Schatzkiste aus und gibt den Fuchs an seinen linken Nachbarn weiter.
- Lea nimmt eine Karte vom Aufnahmestapel. Es bleibt ihr folglich nur **eine** weitere Aktion. Sie nimmt eine Karte aus der Tischmitte und gibt nach ihrem Spielzug den Fuchs weiter.

Zurücknehmen, Umdrehen oder Umliegen von Karten ist nicht erlaubt.

So bekommt ihr Sammelpunkte (Die 3 Wertungen):

Dschingis Hahn ist nicht mehr weit!!!

Wer eine **Dschingis-Hahn-Karte** aufdeckt oder zieht, legt diese sofort offen neben die Karten in der Tischmitte - und zwar so, dass jederzeit gut erkennbar ist, wie viele Dschingis-Hahn-Karten bereits ausliegen (Dies ist **keine Aktion!**).

Sobald die **vierte Dschingis-Hahn-Karte** ausliegt, wird das Spiel **sofort unterbrochen**, und es kommt zur **ersten Wertung**.

Die **zweite Wertung** findet statt, wenn **drei weitere Dschingis-Hahn-Karten** aufgedeckt wurden.

Zur dritten und **letzten Wertung** kommt es, wenn **erneut drei (insgesamt also zehn) Dschingis-Hahn-Karten** ausliegen.

Tritt die erste oder zweite Wertung während des Zuges eines Spielers ein, wird sein Zug unterbrochen. Darf er noch weitere Aktionen ausführen, tut er dies erst **nach** der Wertung.

Bei der dritten Wertung verfallen alle weiteren Aktionen. Diese Wertung beendet das Spiel. Die Wertungen bringen den Spielern die begehrten Sammelpunkte ein:

- **4 Sammelpunkte** erhält ein Spieler für jede Sammlung, die er als einziger ausliegen hat.
- **3 Sammelpunkte** bringt einem Spieler jede Sammlung ein, bei der er die längste Kartenreihe aufweist (d.h. auch andere Spieler haben dieses Sammelstück offen ausliegen, aber alle Mitspieler haben eine kürzere Sammelreihe).
- **1 Sammelpunkt** gibt es für jede Sammlung, die die zweitgrößte ihrer Art ist.



- Gibt es bei einer Sammlung einen Gleichstand um die längste Kartenreihe, entfällt die zweitlängste Reihe. In diesem Fall erhalten alle Spieler mit längster Kartenreihe 2 Sammelpunkte.
- Bei Gleichstand um die zweitlängste Reihe gehen alle Beteiligten leer aus.
- Anliegende Verdoppler verdoppeln den kompletten Ertrag dieser Kartenreihe.
- **ACHTUNG:** Die Sammlung, auf der sich der Fuchs befindet, ist wertlos. Sie wird so behandelt, als wäre sie gar nicht da. Es kann passieren, dass dadurch Sammlungen von Mitspielern aufgewertet werden (siehe Wertungsbeispiel auf Seite 8).

Bei der **letzten Wertung** kann man auch wieder Sammelpunkte **verlieren**:

- 2 Punkte verliert ein Spieler für jede verdeckte Karte (Schatzkiste), die allein, also ohne Sammelstücke vor ihm ausliegt.
- 1 Verlustpunkt verursacht jede Karte, die ein Spieler bei Spielende noch auf der Hand hat.

Alle Wertungsergebnisse werden im beiliegenden Wertungsblock notiert.

Es **gewinnt der Spieler**, der nach drei Wertungen insgesamt die **meisten Sammelpunkte** ergattern konnte.



Ein Wertungsbeispiel:

Lea: 5 Punkte



Lea hat die größte Statuen-Sammlung. Dafür bekommt sie 3 Punkte. Die größte Zahnkettensammlung teilt sie sich mit Max. Das bringt ihr 2 Punkte ein. Auch bei der Wurmssammlung übertrifft sie ihre Mitspieler. Aber der Fuchs macht diese Sammlung wertlos.

Max: 14 Punkte



Das ist Glück für Max: Der Fuchs auf Leas Wurmssammlung sorgt dafür, dass Max die einzige zählende Wurmssammlung hat. 4 Punkte werden ihm dafür gut geschrieben. Einzigartig sind auch seine Vitrinen. Die x2-Karte verdoppelt ihren Wert sogar auf 8. Wie Lea, erhält Max für die Zahnketten 2 Punkte. Bei den Statuen geht er aber leer aus, weil er zusammen mit Ronja nur die zweitgrößte Sammlung besitzt.



Ronja: 8 Punkte

Niemand außer Ronja besitzt Masken. Das bringt ihr 4 Punkte ein. Bei den Statuen geht sie - wie Max - leer aus. Auch bei den Zahnketten bekommt sie keine Punkte, denn Max und Lea besitzen mehr davon. 4 Punkte bringt Ronja ihre konkurrenzlose Hutsammlung.

* * * * *

Erschienen im Zoch Verlag
Autoren: Alan R. Moon/Mick Ado
Copyright 2007

* * * * *

Vertrieb Schweiz: Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A
CH-8820 Wädenswil